MCD Magazine

Het clubblad van MSX Club Drechtsteden

MSX User
Het nieuwe tijdschrift voor de MSX

Turbo Pascal deel 2
Bouwstenen van de taal

Stringent Matter
Waar laat je je strings..

Spelrecensies
Nieuwe voorraad spellen besproken

Jaargang 4 Nummer 18 November/December 1994

COLOFON

Voorzitter
Hans Meijers, 078-511156

Penningmeester
Wim de Moor

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-146378
Mark Sletterink, 078-167682

Bestuursleden
Yvonne Schuit, 078-160023
Henk Groffen, 078-184714

Vormgeving
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-511156

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Melijn 12, 4761 NN
Zevenbergen

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)
Fidonet: 2:285/36.6
Internet: arjans@dds. nl

Medewerkers aan dit magazine
Sandy Brand

Copyright (C) 1994
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding.

Inhoud

Voorwoord 2
Zandvoort '94 3
Stringent matters 6
MSX User 10
Eggbert 11
Turbo Pascal, deel 2 13
Ducktales 16
Retaliator 18
Te Huur/te koop 18
MSX User Happening '95 20

Agenda

November

11	clubavond
18&19	*HCC Dagen*
25	clubavond

December

9	clubavond
23	clubavond

Januari

6	clubavond
20	clubavond

Februari

3	clubavond
4	*MSX User Happening '95*
17	clubavond

Voorwoord

Beste MSX vriend(inn)en

Als ik zo de laatste tijd de kranten en tijdschriften eens bekijk dan verbaas ik me erover dat zowel schrijvers van ingezonden brieven maar ook redacties nog al eens de plank finaal mis slaan. Men beweerd met stelligheid allerlei dingen die helemaal niet kloppen. Een gevolg daarvan is dat deze fouten een heel eigen leven gaan leiden omdat de gemiddelde lezer van deze bladen dit leest als zijnde de waarheid. Op computergebied worden er momenteel veel diensten en mogelijkheden besproken in kranten en tijdschriften. Deze informatie is lang niet altijd correct zodat daardoor veel mensen op het verkeerde been worden gezet. Wij als MSX-ers hebben wel niet zoveel met alle nieuwe mogelijkheden te maken (hoewel er natuurlijk wel de mogelijkheid is om met een modem een verbinding met bijvoorbeeld Internet te maken en berichten via dit medium naar bijvoorbeeld President Clinton te sturen). Maar ik kom toch regelmatig vragen en berichten tegen die op een club beter thuis horen dan in een blad, omdat je daar een langere en betere uitleg kan geven dan in een blad. Dit is mij als computerfreak de laatste tijd erg opgevallen. Dus, als u als lezer van dit clubblad iets leest wat bij u vragen oproept of als u denkt hier wil ik wat meer van weten, kom dan naar de clubavonden toe en stel uw vraag dan aan één of meerdere leden.

H.Meijers (voorzitter MCD)

Afscheid

Helaas hebben enkele leden van onze club het niet nodig gevonden hun lidmaatschap van MCD nog langer te verlengen.
Het betreft: W.Kulk, J. vd Merwe, C.Poppelaars en P.Deurloo

 A clean desk is a sure sign of a sick mind

Zandvoort '94

Geheel volgens traditie werd in September wederom de jaarlijkse MSX-beurs in Zandvoort gehouden.

Zoals gebruikelijk was het weer een leuke beurs, weer even lawaaierig als vorig jaar, maar helaas met een teruglopend bezoekersaantal. Er was gelukkig wel weer genoeg te zien. Een 'kleine' opsomming:

- N.O.P., u weet wel, van die prachige megademo 'Unknown Reality', bracht op de beurs de Trax Player uit. Dit programma kan samples afspelen, via de MSX-Audio, die rechtstreeks van diskette worden ingeladen. Samples van een paar honderd kilobyte zijn dan ook geen probleem. Er is daarbij nog de mogelijkheid om teksten mee te laten lopen onder het afspelen. Leuk voor karaoke.
- The last dimension is de nieuwe megademo/musicdemo van Compjoetania. Deze, volgens eigen zeggen, supergave demo bevat 18 muziekstukken en vele technische hoogstandjes, zoals onder andere vector morphing, bitmap scaling, rotation, en 3D waves.
- Street Snatch is nu ook eindelijk uitgebracht. Dit spel is te vinden op Future Disk 15. Het is een vecht/schietspel met de figuren van SD Snatcher in de hoofdrol. Het spel is voor 2 spelers en is voorzien van een leuke demo, goede muziek en uitstekende graphics.
- Xelasoft heeft nu, naast de ModPlayer, ook een Mod Editor uitgebracht waarmee dus zelf modfiles mee gemaakt kunnen worden. Alleen interessant voor Turbo-R bezitters.

- Emphasys stopt met de Golden Power Disk. Gelukkig stoppen zij niet met de MSX maar gaan ze andere dingen doen, zoals het uitbrengen van software. Het eerste resultaat van deze overgang zijn de musicdisk Coverflow en het spel Ducktales. Op Coverflow staan meer dan 30 covers van muziek uit bekende en onbekende spellen. Ducktales is een soort ganzebordspel, a la RuneMaster, maar dan met disneyfiguren in de hoofdrol.

Graphics 9000

- De stand van Stichting Sunrise trok ongetwijfeld de meeste aandacht. Daar kon men zich namelijk inschrijven voor de Graphics 9000 en MoonSound. De Graphics 9000 is de nieuwe videokaart met de V9990. De Graphics 9000 cartridge werkt op MSX2, 2+ en Turbo-R. De prijs bedraagt *f*399,=.
  MoonSound is de nieuwe 16-bits geluidskaart met OPL4 chip (zie het vorige nummer van MCD Magazine). De prijs van deze module bedraagt *f*349,=.
- AGE8 is de screen 8-variant op het welbekende tekenpakket DD-Graph, dat in screen 5 werkt. AGE8 is gemaakt door mensen van MSX Computer Club Enschede.
- MSX Club Gouda stopt met het uitgeven van de Quasar disk. Andere activiteiten van Gouda worden overgedragen aan andere clubs en verenigingen. Gouda stopt niet helemaal met de MSX maar gaat op een wat lager pitje draaien.
- Disk cache voor spellen. Dit programma zorgt ervoor dat diverse japanse spellen niet meer zo veel van disk hoeven te laden. Te koop bij MGF.
- Bij de stand van de MSX Handlergemeinschaft was onder andere een op de MSX werkende CD-ROM speler te bewonderen.
- Van Atlantis is het programma 3D-Studio. Natuurlijk niet vergelijkbaar met zijn grote broer op de PC, maar toch kan je hiermee eigen 3D ontwerpen maken en afspelen. De opvolger van Vectormania.
- Zone Terra is een schietspel voor de Turbo-R. Het spel is geheel gemaakt door meneer Quadrivium. Het werkt op screen 12 en maakt gebruik van stereomuziek en van PCM geluidseffecten.
- Triple-M werkt nog altijd aan

MCeq. Dit moet een MIDI-sequencer worden die kan wedijveren met de grote MIDI-sequencers van de andere computersystemen. De ontwikkeling is helaas ernstig vertraagd, maar veel onderdelen van het programma werken al, maar nog niet samen.

- Solid Snail en Goldrush zijn de twee nieuwe produkten van Vivid. Solid Snail is een platformspel waarvan de hoofdrolspeler een slak is. Het lijkt in niets op Solid Snake, als u dat mocht denken.
- Na Zeeslag, het spel dat met twee computers tegelijk gespeeld kan worden, heeft MSX Club West-Friesland nu Veldslag uitbracht. Dit spel heeft dezelfde uplink-mogelijkheden als Zeeslag.

U ziet, er was weer genoeg te beleven in Zandvoort. In deze opsomming zal ik vast nog wel dingen vergeten zijn op te noemen, maar het geeft wel aan dat de MSX-markt nog altijd in beweging is. Tot volgend jaar maar weer...?

Arjan Steenbergen

Scenerydisk 2 + upgrade

Van het bekende spel Stracon 2 is een nieuwe scenerydisk verschenen met 8 nieuwe velden.

Ook staat op deze disk een upgrade voor het spel zelf. Er worden enkele dingen verbeterd aan het programma zoals de menu's en het herstarten wordt versneld.

Scenerydisk 2 is verkrijgbaar bij MSX Club Drechtsteden voor slechts **ƒ5,=** (+ƒ2,50 portokosten)

Stringent matters

De combinatie BASIC en machinetaal biedt leuke mogelijk, zoals Mr. Retalliator hier laat zien.

De MSX mag zich gelukkig prijzen met een van de betere (zeg maar gerust: veel betere) BASIC interpreters. Het MSX-BASIC biedt werkelijk een legio aan mogelijkheden waarbij de hardware bijna volledig ondersteund wordt. Helaas zijn er ook een paar minpunten te noemen zoals de vrij lage uitvoersnelheid en de magere beschikbare hoeveelheid geheugen. Zelfs de doorsnee MSX 2 met 128 kB biedt de BASIC gebruiker maar 27 kB aan bruikbaar geheugen. Dit is vooral een probleem als je veel strings gebruikt. Het ML programma wat we hier gaan laten zien biedt een uitkomst, het geeft je de mogelijkheid om een string op te slaan in de 'vrije' 64 kB van het geheugen.

Microsoft heeft tijdens het schrijven van de MSX-BASIC interpreter rekening gehouden met de mogelijkheid om ook van ML gebruik te kunnen maken (zeer handig natuurlijk). Er zijn

Figuur 1

```
MSX (BASIC/BIOS) geheugen indeling.
 ------------------------------  0FFFFH
 | Werkgebied                 |
 |----------------------------|  0F380H (HIMEM)
 | I/O Buffers                |
 |----------------------------|  <- MEMSIZ (deze variabele (2 bytes)
 | String geheugen            |           staat in het werkgebied
 |----------------------------|           op adres &HF672 en wijst
 | Z80 stack                  |           naar de laatste byte in
 |----------------------------|           het stringgeheugen)
 | Array geheugen             |
 |----------------------------|
 | Variabelen geheugen        |
 |----------------------------|
 | Programma geheugen         |
 ------------------------------  00000H
```

namelijk minstens twee BASIC commando's die dit mogelijk maken:

- `DEFUSRx`=startadres: Hiermee kun je 10 verschillende 'entry points' (=start adressen) mee specificeren, waarbij x aan geeft om welke entry point het gaat (de nummering gaat van 0 tot 9). Met start adres wordt het adres bedoelt waar het eerste ML commando van je ML programma in het geheugen staat.
- var#2=`USRx(`var#1`)`: Dit commando roept een ML programma op entry point nummer x aan. Het is ook mogelijk om waardes aan je ML programma's door te geven, var#1 is de invoer variable en var#2 is de uitvoer variabele.

Vanwege het kleine beschikbare geheugen heeft Microsoft een flexible variabele opslag moeten maken. Als je naar figuur 1 kijkt zie je dat het variabelen geheugen direct achter je BASIC programma wordt geplaatst zodat er zoveel mogelijk geheugen kan worden gebruikt. Daarachter komen ondermeer het array geheugen en het string geheugen. Array en string variabelen zijn 2 aparte gevallen omdat deze een aantal bijzondere eigenschappen bezitten. Ik ga nu alleen in op de strings omdat alleen deze relevant zijn voor dit artikel.

Welnu, voor elke variabele (ook strings) wordt een stukje ruimte in het variabelen geheugen gereserveerd, genaamd header/signalement. Figuur 2 laat de opbouw van deze headers zien. Let eens op de identificatie bytes die ook de lengte van de staart van de header voorstellen. Bij numerieke variabelen staat de waarde die zij bezitten direct in deze headers. Bij strings echter niet. In de string header staat de lengte van de string gevolgd door 2 bytes die samen een geheugenadres vormen, een zogenaamde 'pointer'. Deze pointer wijst naar het adres waar het eerste character van de string staat, eventueel gevolgd door meerdere characters. Door deze techniek kan de stringinhoud in feite overal in het geheugen staan. Dit was kennelijk ook de bedoeling van Microsoft want wat blijkt: als je nu bijvoorbeeld:

```
10 A$="Brabbel"
```

in typt en run't, dan wijst de pointer naar de 'B' van de string 'Brabbel' in de BASIC-code zelf. Als je de BASIC-code zelf gaat bekijken dan zul je temidden van

Figuur 2

Opbouw van variabelen headers/signalementen.

Integer (= INT, notatie: AA%):

2	NM1	NM2	LSB	MSB

String (= STR, notatie: AA$):

3	NM1	NM2	LEN	LSB	MSB

Enkele precisie (= SGN, notatie: AA!):

4	NM1	NM2	EE	CC2	CC1	CC0

Dubbele precisie (= DBL, notatie: AA# of gewoon AA):

8	NM1	NM2	EE	CC6	CC5	CC4	CC3	CC2	CC1	CC0

De eerste byte van de headers stelt de interne type codering voor.
NM1 = eerste character die de naam van een variabele voorsteld (moet een letter zijn)
NM2 = tweede (optionele) character die de naam van een voorsteld (mag ook een cijfer zijn). Indien geen tweede letter werdt meegegeven neemt de interpreter hier automatisch waarde 0 voor.
LSB = Least Significant Byte
MSB = Most Significant Byte
LEN = Length

een hoop getalletjes ook werkelijk het woord 'Brabbel' vinden. Men spreekt in zulke gevallen dan van een 'expliciete string'. Als we nu de volgende regel:

```
20 A$=A$+A$
```

zouden toevoegen en uitvoeren dan kan de computer dit truukje natuurlijk niet uithalen en zal een leeg stukje geheugen van 2*7 characters lang moeten zoeken in het string geheugen om de zo ontstane string, "BrabbelBrabbel", kwijt te kunnen. De pointer van variabele A$ wijst in dit geval natuurlijk naar een adres dat zich in het string geheugen bevindt. Om nog even op de functie `A=USRx(B)` terug te komen, als x gelijk is aan 0 dan mag x worden weggelaten. Nu volgt een overzicht dat aangeeft onder welke omstandigheden de ML routine door BASIC wordt aangeroepen:

- In HL staat altijd &HF7F6 (dit is tevens het begin van een 16 bytes geheugengebied met de naam DAC) en in A staat de waarde die ook op het adres &HF663 (=VALTYP) te vinden is en die aangeeft wat voor soort variabele de invoer is.

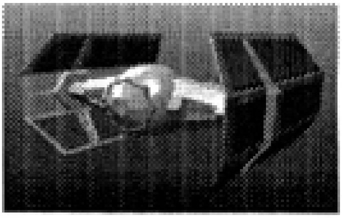
- De header wordt gedeeltelijk naar DAC gekopieerd:
  VALTYP =2 (INT): &HF7F8 en &HF7F9 bevatten de LSB en de MSB.
  VALTYP =3 (STR): &HF7F8 en &HF7F9 bevat een pointer die naar een header wijst.
  VALTYP =4 (SNG): &HF7F6 tot &HF7F9 bevatten EE en CC0 tot en met CC2.
  VALTYP =8 (DBL): &HF7F6 tot &HF7FD bevatten EE en CC0 tot en met CC6.
- alle voor BASIC relevante Z80 registers zijn op de stack gepushed zodat je in je ML routine alles kunt doen zolang je maar met een lege stack en door middel van een RET-instructie terugkeerd.

Het laatste BASIC commando dat betrekking heeft op ML is het commando `CLEAR x[,y]` waarbij x het aantal gereserveerde bytes (=characters) voorstelt en de optionele y het hoogste adres wat BASIC mag gebruiken. In feite geef je het hoogste adres plus 1 van het array-geheugen op. Als je een ander adres meegeeft, bijvoorbeeld een lagere, dan schuift BASIC het array geheugen en het variabelen geheugen naar het nieuwe adres op, in dit geval omlaag. In de ontstane ruimte kun je dan je ML routines veilig neerzetten (let er wel op dat de stack naar beneden groeit). Als je een nieuwe hoeveelheid aan string ruimte reserveerd dan wordt alles onder het stringgeheugen verplaatst naar een nieuw adres.

Goed, dit was het dan weer. Volgende keer komen de eigenlijke routines aan bod.

Don't get tempted by the dark side of The Force! (NvdR...en uitkijken met oversteken...)

Retaliator



MSX User

Na de rage van de tijdschriften op diskette verschijnt er nu ook weer eens een tijdschrift in gedrukte vorm

Het blad wordt uitgegeven door het MSX User Team en gaat 'MSX User' heten. Over het blad is nog niet zoveel bekend, het is immers nog in de maak. Van een van de makers heb ik echter al wat informatie ontvangen.

Het blad wordt op non-profit basis gemaakt. Dat wil zeggen dat het blad zonder winstoogmerk wordt gemaakt en dat de kleine winstmarge die gerekend wordt geheel aan het blad ten goede komt. Als het blad goed gaat lopen dan zal geinvesteerd worden in duurder papier en betere afdrukken.
Het blad wordt uitgevoerd in zwart/wit. waarbij de voorkant een steunkleur heeft. Volgens eigen zeggen zal de kwaliteit beter zijn dan de eerste MSX-gidsen maar natuurlijk niet de uiterlijke kwaliteit halen van een blad als de MCCM. De eerste uitgave van het blad gaat vergezeld van een gratis PD-disk.
In het blad is van alles te vinden over diverse onderwerpen. Het zal ongeveer een combinatie worden van Modem Magazine en MCCM.
De kosten van het blad bedragen *f*6,45 per nummer waarbij de PTT een flink deel voor zijn rekening neemt. Het eerste nummer wordt het november/december nummer.
Het probleem bij het maken van een blad is niet het in elkaar zetten ervan, maar het vullen ervan. We hopen dus dat het MSX User Team creatief genoeg is om er een interessant blad van te maken.

Arjan Steenbergen

Informatie
Niels Hamelink
Westerbinnen-singel 3
9718 BR Groningen
Tel. 050-188287
(data/spraak)

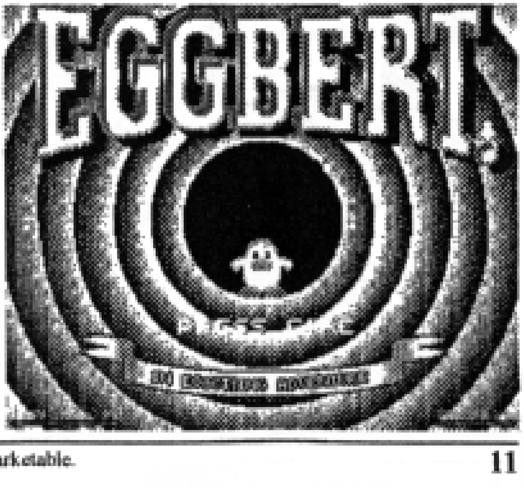
Bestellen
*f*6,45 overmaken
op GIRO 71 38 601
t.n.v. N.G.Hamelink
o.v.v. MSX-User

Eggbert

Hoewel hij al op Tilburg te koop was werd op Zandvoort door Fony pas de definitieve versie van Eggbert uitgegeven

Het lange wachten was mijns inziens wel de moeite waard. Eggbert is een heel leuk puzzelspel. Voor de liefhebbers van dat soort spellen is het een absolute aanrader.

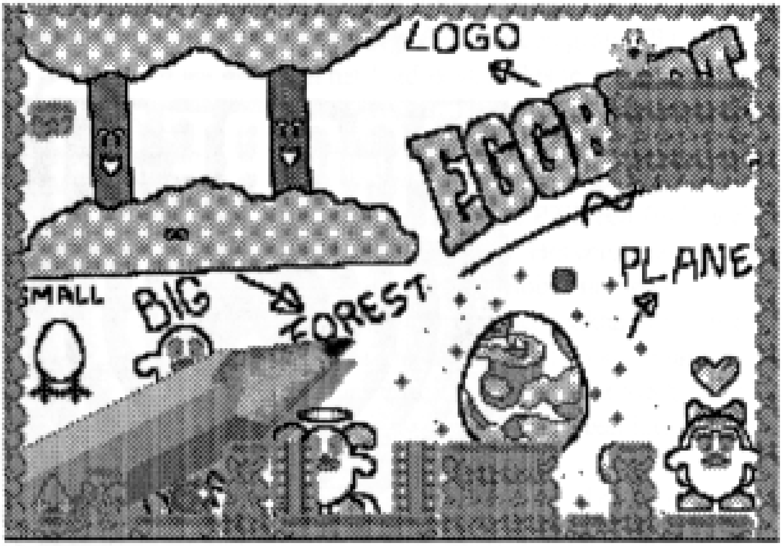
Het verhaal speelt zich af op de eivormige planeet Egg. Op die planeet leven alleen maar kippen. Zij zijn daar terecht gekomen toen de mensen op aarde heel agressief werden. De kippen bouwden toen ruimteschepen om te ontsnappen van de aarde. Bijna alle ruimteschepen gingen verloren maar één schip kwam op de planeet Egg terecht. Nu, eeuwen later, zijn de kippen uitgegroeid tot een ras dat superieur is aan het menselijk ras. Een van die kippen is Eggbert. Hij is aan het eggsitten op de eieren van zijn familie. Terwijl hij dat doet valt hij in slaap door het lezen van het saaie boek '......' (vul op de puntjes een titel naar keuze



in). Wanneer hij wakker wordt zijn alle eieren verdwenen! Eggbert stormt het huis uit om de eieren te gaan zoeken. Hij moet ze vinden voordat zijn ouders iets merken! Het is jouw taak om Eggbert bij zijn zoektocht te helpen.

Zoals gezegd is Eggbert een puzzelspel. Het idee heeft wel wat weg van Kingsvalley 2, maar nu moet er naar eieren gezocht worden. Eggbert heeft op zijn zoektocht de beschikking over een heel arsenaal aan hulpmiddelen. Omdat het gebruiken van al die hulpmiddelen toch even wennen is kunnen we in plaats van meteen het spel te starten ook eerst voor een oefensessie kiezen. Zo'n oefensessie is de eerste keer echt aan te raden. We komen in een simpel veld terecht met maar één vijand. De achtergronden zijn echter schitterend. Het eigenlijke spel is qua graphics wat minder dan de oefensessies maar toch altijd nog heel goed. Ook de muziek is in het hele spel goed te noemen. De velden zijn in het begin nog vrij simpel maar na een tijdje wordt het al flink nadenken. Gelukking kan de spelsituatie bewaard worden. Hoewel geen puzzelfanaat, ben ik met dit spel ben ik toch nog een hele tijd bezig geweest. Ik kan dit spel iedereen aanraden!

Arjan Steenbergen



Turbo Pascal, deel 2

In het tweede deel van de pascalcursus beginnen we met wat basistheorie zodat we straks goed van start kunnen gaan

Een Pascal programma is opgebouwd uit een aantal elementaire basis-symbolen. Dit zijn special symbols, identifiers, directives, numbers, labels en character-strings. Dit klinkt vrij ingewikkeld maar dat is het niet, zoals u wel zult merken. Al deze bestanddelen moeten gescheiden worden door ten minste één scheidingsteken. Een scheidingsteken kan bestaan uit een spatie of een return. In een elementair bestanddeel mag geen scheidingsteken voorkomen. Pascal maakt geen onderscheid tussen hoofd- en kleine letters (gelukkig). We zullen de zojuist genoemde bestanddelen één voor één bekijken.

Special symbols

Dit zijn alle tekens, behalve cijfers en letters, die in een pascal programma voorkomen, zoals haakjes, plus- en mintekens en dergelijke, plus de zogenaamde 'word-symbols'. Word-symbols zijn woorden die tot de taal pascal behoren. Ze worden ook wel gereserveerde woorden genoemd.

Overzicht symbolen

Symbolen die uit één teken bestaan:

```
+   -   *   /   =   [   ]
(   )   ^   .   ,   '   :
;   <   >   {   }
```

De symbolen die uit twee tekens bestaan:

```
<>   <=   >=   :=
..   (*   *)
```

Gereserveerde woorden:

AND	NIL
ARRAY	NOT
BEGIN	OF
CASE	OR
CONST	PACKED
DIV	PROCEDURE
DO	PROGRAM
DOWNTO	RECORD
ELSE	REPEAT
END	SET
FILE	THEN
FOR	TO
FUNCTION	TYPE
GOTO	UNTIL
IF	VAR
IN	WHILE
LABEL	WITH
MOD	

Identifiers

Hiermee worden de namen bedoeld van variabelen, functies, procedures, etcetera. Zij kunnen door de programmeur zelf gekozen worden, maar mogen niet gelijk zijn aan de gereserveerde woorden. Ze mogen bestaan uit een opeenvolging van letters en cijfers, maar ze moeten beginnen met een letter. Er zijn ook een paar 'standaard-identifiers', dat zijn identifiers die pascal zelf al heeft en waarover de programmeur mag beschikken zonder ze te declareren. Voorbeelden zijn sin, read en maxint. Deze standaard-identifiers behoren niet tot de gereserveerde woorden.

Voorbeeld

Juiste identifiers zijn:
`achternaam, leeftijd, wg3, i, hoofdstuk4b`

Onjuiste zijn:
`7up, p.t.t., b 700, a-3, begin`

Directives

Dit zijn aanwijzingen voor de compiler. Pascal kent eigenlijk maar één directive en dat is 'forward'. In Borlands versie van pascal is er nog een soort directives. Deze staan tussen accolades en beginnen met een dollar (`$`) teken. Ze bestaan meestal uit één letter met daarachter een plus of een min. Voorbeeld: `{$I-}`

Numbers

Dit zijn de getallen. Een getal is een Integer of een Real. Een integer is een geheel getal van 16bits. Het totale bereik is dus van -32768 tot +32767. Een real mag wel getallen achter de komma (in dit geval een punt) hebben. Een real beslaat 6 bytes geheugenruimte en heeft een bereik van -2.8*E-39 tot en met 1.7*E+38 met een precisie van 11 tot 12 cijfers. Ook kan een wetenschappelijke notatie gebruikt worden.

Voorbeelden

Integer:
25
-12
10000
-28000

Real:

25	(alleen geheel deel)
12.75	(met fractie)
6E+13	(met exponent)
-14.3E+4	(fractie en exp.)

Labels

Hoewel Wirth een groot tegenstander is van het gebruik van labels heeft hij ze toch in Pascal opgenomen. In theorie heb je labels niet nodig. Ik heb ze zelf ook nog nooit gebruikt. Ze bestaan uit een geheel getal van maximaal 4 cijfers.

Character-strings

Dit zijn teksten tussen twee enkelvoudige apostroffen, bestaande uit één of meer tekens. Alle mogelijke tekens zijn toegestaan. Omdat in een characterstring een apostrof direct al einde van een string wordt gezien, is in de definitie opgenomen dat twee apostroffen na elkaar de betekenis heeft van één apostrof als teken in de string.

Voorbeelden:

'Cybernetics 4ever'
'Amsterdam'
'In "t Veld' in plaats van 'In 't Veld'

Nu we de basissymbolen van Turbo Pascal gehad hebben gaan we het de volgende keer hebben over de structuur van een programma. Ik weet het, het is even doorbijten, maar later zult er veel plezier van hebben.

Arjan Steenbergen

Correctie

In de vorige aflevering van deze serie vertelde ik dat de Turbo-Pascal editor te verlaten was met CTRL+STOP. Deze toetsencoom-binatie had ik echter zelf zo ingesteld. Standaard moet u op CTRL+K D drukken. Onder MSX-DOS2 heeft het drukken op CTRL+STOP tot gevolg dat u direct terug gaat naar DOS. Deze fout werd opgemerkt door Herman Post, waarbij dank hiervoor.

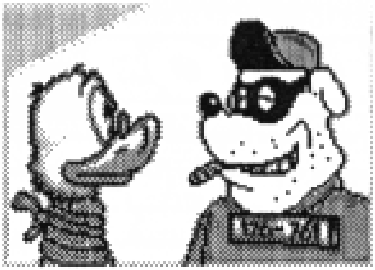
Ducktales

Oom dagobert heeft het zwaar te verduren in dit nieuwe spel. Help jij hem een handje?

Nog meer spelletjes! Nu eens eentje van Emphasys. Nadat Emphasys gestopt is met de *Golden Power Disk* hebben ze meteen maar een spel uitgebroed: *Ducktales*!

"*Duckstad vandaag...*" zo begint de tekst op het doosje. Het verhaal is, dat het geldpakhuis van Oom Dagobert leeggeroofd wordt door de Zware Jongens (de Heavy Guys), en zijn enige echte geluksdubbeltje wordt door Magica gekidnapt! Oh jee, wat een ellende nou toch. En daar begint je speurtocht. Het is een ganzenbord spel à la RuneMaster. Je gooit met dobbelstenen, en je moet, door allerlei monsters te verslaan, je einddoel zien te bereiken. Het is alleen jammer, dat ik alleen maar eenen en tweeën gooide, en zo ieder gevecht verloor. (kent de computer mij soms?)

Tja, grafisch een erg mooi spel. De demo ziet er netjes verzorgd uit, er zit een hoop humor in, alleen duurde dat laden op mijn ouwe trouwe SONY net zolang als dat ie uitgestaan heeft. (lang dus!) Ook het spel zelf ziet er heel goed uit, mooie plaat jes à la Fray en ook weer een hoop humor in het spel zelf. De muziek is aar-



dig, al gaat de muziek in het spel zelf na een tijdje wel vervelen.
Tja, hoe liep m'n laatste potje vragen jullie je natuurlijk allemaal af... (NvdR. neeee!) Nou, dat zal ik je vertellen: "*Ik begon bij Oom Dagoberts grote spaarpot, en begon driftig op de spatiebalk te duwen, en m'n dobbelsteentje rolde vrolijk over het scherm, en al gauw stond Dagobert oog in oog met een enge heks bij een poort! Waaah! Oh jee, dokken Dagobertje. No way, dis gingen we knokken. Daar kwam een boze slang... (oh oh!)... Ik gooi...één! Oeps, niets gebeurd. Daar komt de slang... ZES! Waah! Daar gaan m'n HitPoints. Nu mocht ik weer gooien... etc. etc. Einde van het gevecht: Dagobert dood... Awel, we geven niet op, dus we kiezen CONTINUE, en weer krijgen we een gevecht met dezelfde slang. Nu won ik wel, dus ging Dagobert vrolijk door de poort, en bereikte zo een splitsing, effe dobbelen en...linksaf. Dagobert gaat weer verder en bereikt uiteindelijk een stad! Wat kun je doen in een stad: slapen, eten, winkelen, en... boter kaas en eieren spelen, waarmee je geld kan verdienen. Wat een spel! Afijn, zo ging het maar door en door, met veel CONTINUE <zucht>*"

Jammer is wel, dat het hele spel in het engels is, terwijl de doelgroep toch ook voor een groot gedeelte uit jongeren bestaat. Dat doet toch wel wat af aan het spel. Verder zijn de namen ook rechtstreeks vertaald, want de Disneyfiguurtjes hebben in het engels hele andere namen! Dagobert is bijvoorbeeld Scrooge in het engels (amerikaans). Maar goed, de heren van Emphasys kennen kennelijk beter Engels dan Nederlands. Het spel is topklasse!

Cyberhawk.

RETALIATOR

Nou, eindelijk zijn er weer eens wat spelletjes voor m'n kleine MSX2-tje uit! Hoi hoi!

Helaas, we hadden géén recensie-exemplaar, dus moesten we 'm maar zelf kopen..... Awel, ik blij met m'n spelletje achter de computer gaan zitten, FM-Pac erin, computertje aan, en zowaar... hij startte op! (mijn computer stond al erg lang uit) Joystick erin... en daar komt het:'PRESS SPACE'. Dus ik druk blij op m'n vuurknopje. NIETS! HELEMAAL NIETS!!! Je moest toch ècht op die grote ☞

Te Huur/te koop

Uw computer opgeblazen? Geen nood, bij MSX Club Drechtsteden kunt u een computer huren, zodat u geen dag zonder een computer hoeft te zitten. Ook kunt u de onderstaande artikelen kopen. Wanneer u iets huurt moet daar wel een borg voor betaald worden. Deze borg krijgt u bij inlevering van de apparatuur natuurlijk weer terug.

De verhuur is in handen van Henk Groffen (zie colofon)

Soort	Type / Naam / Merk	Opmerking	Huurprijs	Verkoopprijs
MSX2	NMS 8250	1 diskdrive	15,=	250,=
MSX2	NMS 8250	2 diskdrives	15,=	300,=
Printer	NMS 1431		10,=	225,=
Printer	NMS 1431		10,=	225,=
Muis	Sony MOS-1		5,=	75,=
Diskmag	Quasar	1 t/m 27	n.v.t.	60,=
Spel	Magnar		n.v.t.	20,=
Spel	Black Cyclon		n.v.t.	20,=
Modem	NMS 1250		2,50	30,=

spatiebalk drukken ☺. Maar daarna begon m'n diskdriveje uren te laden (leve de SONY!). Daarna rook? Nah! Geen rook, wel: Muziek, en mannetjes, en tekst! Véél tekst. En daar begint m'n mooie verhaal. De muziek klonk tot m'n stomme verbazing redelijk goed, een beetje in de richting van XAK, en Space Manbow, maar dan ietsje minder. Al met al toch goed genoeg om het spel een stuk leuker te maken. De introdemo zag er grappig uit, alleen is het jammer dat er verschillende tekenstylen door elkaar gebruikt worden, wat het geheel een beetje rommelig maakte. En dan het spelen zelf... Dat was toch een stuk minder. De kleurtjes waren gekozen volgens een palet wat mij nogal 'random' (=willekeurig gekozen) overkwam. Gekke pastelkleurtjes, en vreemde contrasten, wat mij zeker de eerste vijf minuten aardig hinderde in het spelen. Ook een minpuntje is dat het spel in een character-based schermmode is gemaakt, en al helemaal dat daardoor je schoten nogal onnauwkeurig afgevuurd worden, wat vaak resulteerde in een mooi 'gekraak' in m'n koptelefoon. Dan was ik dood! Door de tekstjes bovenin wordt je ook snel afgeleid; dan zit je te lezen... ga je ineens dood. Zeer frusterend! En dan ga je je opeens afvragen waarom je het dan toch al gauw weer een uur zit te spelen. "Het is ongelofelijk!", denk je steeds weer bij jezelf. "Zo'n spel! Weer dood! Dat kan toch helemaal niet!", en je blijft maar doorgaan. Meer uit frustratie dan uit spelplezier, want het spel ziet er op het eerste gezicht zo simpel uit maar blijkt dan toch een stuk moeilijker te zijn. Al-met-al, is het spel een leuke aanzet tot iets moois, we kijken dus maar uit naar Retaliator 2! Want die zal ongetwijfeld wel komen. Liefhebbers van schietspellen kunnen er in ieder geval weer een tijdje mee vooruit, en zullen staan te trappelen voor het vervolg.

Cyberhawk!

MSX User Happening '95

Er wordt al weer druk gebeld, geschreven en van alles geregeld om alles klaar te krijgen voor 4 Februari...

We zijn weer bezig om een MSX User Happening op te zetten. De locatie is niet, zoals vorige keer, in Leimuiden maar in Dordrecht. De opzet blijft wel hetzelfde, dus de gebruiker op de voorgrond. En net als in Leimuiden wordt de software via een centraal punt te zien. Er wordt in de MCCM en via andere wegen reclame gemaakt zodat iedereen in Nederland die de MSX gebruikt van deze dag op de hoogte kan zijn. De mensen die vorig jaar in Leimuiden een stand hadden waren over deze dag zeer te spreken en de bezoekers ook. De dag wordt door onze club (MCD) georganiseerd samen met de "MSX user happening organisatie". Als u zich afvraagt wie dit zijn dan kan ik u zeggen dat deze mensen alle lid zijn (of zijn geworden) van MCD: Hans & Aly Oranje, Fred Stok en ondergetekende. Wij zoeken voor deze dag een stel actieve leden die de de diverse stands en eventueel ook andere taken op zich willen nemen.

Datum : Zaterdag 4 Februari 1995
Tijd : 10.00 - 16.00
Locatie : De Noorderkerk
Adres : Noordendijk 262
Plaats : Dordrecht

Bedenk zelf ook eens wat ideëen voor deze dag. Bij voorbaat dank, namens de organisatie van de MSX User Happening.

H.Meijers, tel.078-511156

USER

4 FEBRUARI 1995

2E HANDS MARKT

DEMONSTRATIES

PRESENTATIES

SPEELHOEK

SOFTWARE

HAPPENING

DORDRECHT
Noorderkerk
Noordendijk 262

Voor verdere informatie:

H.Meijers tel:078-511156 of Aly Oranje tel:01828-18932

MSX Club DRECHTSTEDEN